

SPIELREGELN

Spielverlauf

Man reist durch Australien, erlebt richtige Abenteuer und lernt etwas über das Land. Jeder Spieler sollte sich an die Karten mit den australischen Sehenswürdigkeiten erinnern, an Orte und Reiseziele, um einen Vorteil über andere Spieler zu bekommen und zuerst am Zielort Sydney und damit Sieger zu sein. Auch Spieler, die als letzte reisen, können gewinnen.

Spieler werden als 'Reisende' bezeichnet. Die Person am Kopfende des Spielfeldes ist der 'Reiseleiter', der den Reisenden die Regeln vorliest und das Spielfeld aufbaut [siehe Spielplan]. Der Leiter kann jedes Spiel anders gestalten.

Der Reiseleiter teilt die Karten aus. Die Karten werden dann unter die entsprechenden Stapel zurückgelegt. Für jedes neue Spiel müssen die Karten neu gemischt werden.

Jeder Reisende wählt ein Reisefahrzeug [Spielfigur]. Alle Reisenden würfeln, um zu entscheiden, wer zuerst von Sydney abreist. Dann beginnt das Spiel.

1. Alle Reisenden beginnen in Sydney. Der Würfel entscheidet über die Fortbewegung auf den Landstraßen. Eine gute Kenntnis Australiens muss kein Vorteil sein.
2. Reisen Sie in einer Achterfigur durch das Land, indem Sie Hinweisschilder und Pfeile auf dem Spielfeld befolgen [siehe Schaubild].
3. Reisende werfen zwei Würfel, addieren die Punktzahlen und bewegen sich auf dem Spielfeld vorwärts. Wenn sie auf einem Buchstaben landen [T.R.A.V.E.L.], bekommen sie vom Reiseleiter eine Karte. Sie lesen diese Karte vor und innerhalb von ca. **15-20 Sekunden** beantworten sie die Frage oder führen die Anweisungen aus. ✓ für eine richtige Antwort, X für eine falsche. Überprüfen Sie es im Lösungsheft.
4. Zwei Reisende [die als Team zusammenreisen] können wie ein Spieler teilnehmen, indem sie jeder nur einen Würfel benutzen, ihre Punktzahlen addieren und die Fragen gemeinsam beantworten.
5. Karten bekommt man nur, wenn man sich vorwärtsbewegt. Wenn man zurückgeht, bekommt man keine Karten.
6. Wenn Sie zu einer Kreuzung kommen, müssen Sie immer mit der richtigen Antwort einbiegen oder weiter auf der Landstraße bleiben, über die Kreuzung hinaus.

7. Wenn ein Reisender in einer größeren Stadt landet, bekommt er eine Karte von diesem Stapel.
8. Wenn ein Reisender sechs oder weniger Felder von Sydney entfernt ist, darf er nur noch **einen** Würfel benutzen. Karten bekommt man auf dieser Strecke noch und eine richtige Antwort kann den **Sieg** bedeuten. Wenn man zu viele Augen wirft, darf man nicht vorrücken. Eine falsche Antwort kann auch den **Sieg** bedeuten, indem man einfach zurückgeht und beim nächsten Mal die Punktzahl wirft, die zum **Sieg** führt.

HINWEISE!

Halten Sie Ausschau nach hilfreichen Hinweisen auf dem Spielfeld und in der Runde. Das wird Ihnen helfen, die richtige Antwort für die Karte zu geben, die Sie als nächste erhalten. Wenn Sie Zweifel haben, raten Sie!

WARNUNG!

Reisende, passen Sie auf! Einige Karten haben Bilder, die sich auf die Fragen beziehen, andere nicht. Sie müssen entscheiden, welche Antwort am offensichtlichsten richtig ist.

RASTSTÄTTEN-TAKTIK! [Blaue Ruhepunkte]

Ruhepunkte können vorteilhaft genutzt werden, um sorgfältig den nächsten Zug zu planen. Wenn Sie das **R**-Kartenbild erkennen und glauben, dass Sie die Antwort wissen, rasten Sie **nicht**.

GEFAHR!

Bahnschranken sind da für die Sicherheit der Reisenden und dürfen nicht passiert werden. Man kann nur versuchen, sich unbemerkt hindurchzuschleichen, wenn kein anderer Spieler hinsieht. Wenn man vor dem nächsten Wurf erwischt wird, verliert man alle Punktzahlen des letzten Wurfs.

DENKEN SIE DARAN: JE MEHR SIE SPIELEN, UM SO MEHR LERNEN SIE!

HINSEHEN! ZUHÖREN! LERNEN!